第一图书网, tushu007.com

# <<动画技法>>

## 图书基本信息

书名：<<动画技法>>

13位ISBN编号：9787811134704

10位ISBN编号：7811134705

出版时间：2008-12

出版时间：湖南大学出版社

作者：王礼艾，王志成　主编

页数：176

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

## 前言

从远古时代开始，人类就试图记录自己的一举一动，探索着怎样让静止的画动起来，比如将四腿动物画成八条腿来表示运动，然后逐渐地在器皿和建筑上画人物或动物的一系列连续动作，以表现一个完整的运动过程。
不过，动的效果却没有真正产生。
为了让静止的画动起来，人类的实践和探索一直未曾间断：从1640年阿塔纳斯珂雪的“魔术幻灯”到1867年的“走马灯”．从1868年的“翻页书”到1897年埃米尔·科尔的第一部动画片“黑纸白纸”，从1928年沃特·迪斯尼的首部米老鼠同声动画片《汽船威利》到1932年沃特·迪斯尼的首部全新动画片《花与树》，人类比较系统和全面地掌握了让静止的画运动起来的方法．于是出现了一个又一个动画的“黄金时代”。
中国的动漫史可以上溯到1920年前后，而新中国的动漫历史应从1950年上海电影制片厂成立美术组开始。
1957年上海美术电影制片厂的成立则宣告中国动画迎来了第一个黄金时代，《大闹天宫》《三个和尚》《牧笛》等成为几代国人关于动画片的经典记忆。
今天，酷爱动画的人越来越多．政府和社会都在重视和发展动漫产业，可以预见，中国动漫产业将迎来一个全新的发展时期。
各地频繁互动的动漫艺术节作为动漫形象和技术的集中展现，成为工业文明时代的一种全新文化表现形式，不断扩大和加强对社会更多阶层和族群的影响。
动漫逐渐从边缘进入主流，获得了更多的瞩目和重视。

第一图书网, tushu007.com



## 内容概要

系统阐述动画技法，包括动画的制作流程、动画形象造型设计技法、画面分镜头剧本设计技法、动画场景设计、动画风格的表现形式、三维动画基础、木偶动画与其他形式的动画等内容。

高等院校动漫与数字媒体专业教材和相关专业培训教材，亦可供专业人员与动画爱好者学习参考。

第一图书网, tushu007.com



## 作者简介

王礼艾，又名王炜，湖南永州人。
先后毕业于湖南轻工业高等专科学校和北京广播学院。
20世纪90年代初开始从事图书插画和漫画创作，1994年开始从事动画创作，是长沙最早从事电脑动画创作的动漫人，“蓝猫卡通动漫”原始创作者和制作者之一。
从事过二维、三维创作制作，原画，编

## 书籍目录

1　动画概论 1.1　动画简史 1.2　动画原理2　动画的制作流程 2.1　前期 2.2　中期 2.3　后期3　编剧与导演的工作 3.1　编剧的工作 3.2　导演的工作4　画画写生　4.1　写生训练　4.2　几何形体概括训练　4.3　动态速写训练　4.4　画生活日记　4.5　默写训练　4.6　色彩基础训练5　动画形象造型设计技法　5.1　角色创作步骤　5.2　角色造型设定　5.3　角色造型的创意手法　5.4　角色原画设计的造型技法　5.5　角色造型类型特征　5.6　角色造型风格　5.7　样稿片创作6　画面分镜头剧本设计技法　6.1　镜头的焦距概念　6.2　镜头画面的景别　6.3　电影镜头的类型　6.4　镜头的角度和运动　6.5　画面设计的蒙太奇手法　6.6　分镜头画面的组接技巧　6.7　分镜头设计的时间分配　6.8　画面台本技术操作规范　6.9　创作要点和技术7　动画的时间点与空间点 7.1　运动的时间点与空间点 7.2　动作的节奏8　原画和中间画　8.1　原画　8.2　中间画9　基本动作、表情和肢体语言 9.1　基本动作 9.2　人物的面部表情与口形 9.3　动态肢体语言10　动画场景设计　10.1　动画场景设计概述　10.2　动画场景设计的要求　10.3　动画场景设计的构思方法　10.4　动画场景设计技法11　动画风格和表现形式　11.1　动画的风格　11.2　动画的表现形式12　三维动画基础　12.1　动画片中的计算机三维动画技术　12.2　国产92式手枪3D建模过程13　计算机网络动画　13.1 FIash动画　13.2 GlF动画14　木偶动画与其他形式的动画　14.1　木偶动画制作的工具与材料　14.2　木偶的制作工艺　14.3　美术设定和分镜头设计　14.4　布景和背景　14.5　动作拍摄附录　常用图形符号示意参考文献

## 章节摘录

插图：1 动画概论1.1 动画简史（1）原始意象动画期动画片是电影的一种，但是原始动画却发生在电影问世之前。
人类自从掌握了图画表现技术，就一直想着让画动起来，而不仅仅局限于一个静止的画面上。
即追求活生生的运动过程。
所以动画比拍电影的历史要久远得多。
描绘运动是人类由来已久的愿望。
现存的资料表明．这种尝试可以追溯到距今有二三万年历史的旧石器时代。
在西班牙北部山区的阿尔塔米拉洞穴内，人们发现了大量的旧石器时代的壁画，其中有一头奔跑的野猪引起了人们的注意：除了其形象丰满、逼真外，更耐人寻味的是这头野猪的尾巴和腿均被重复绘画了好几次，就使得原本静止的形象产生了视觉动感。
这就是长期以来人们公认的最早的“ 动画现象 ”。
同样，在我国青海发现的马家窑文化时期的“ 舞蹈纹盆 ”（距今5000-4000年）所描绘的三组手拉手舞蹈状的人形中，每组最边上的两个人物手臂处均画了两道线条，这也是我国先民试图表现连续运动的古朴方式。

第一图书网, tushu007.com



## 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com